

## 1. INTRODUCTION

### Table des matières

1. Introduction .....	1
1.1. Caractéristiques techniques .....	1
1.2. L'autrice.....	2
1.3. Texte apéritif .....	2
1.4. Thèmes.....	2
2. Pistes d'exploitation .....	3
2.1. Avant la lecture .....	3
2.1.1. En observant la première de couverture .....	3
2.1.2. En observant la quatrième de couverture.....	3
2.2. Pendant la lecture ou après .....	3
2.2.1. Introduction .....	3
2.2.2. Acrostiches.....	3
2.2.3. Du Bruit dans nos histoires .....	4
2.2.4. Chronologie .....	4
2.2.5. Didascalies .....	5
2.2.6. Les Expressions.....	5
2.2.7. Faits divers.....	6
2.2.8. Genèse.....	6
2.2.9. Haïkus.....	7
2.2.10. Ingrédients pour une recette minute.....	7
2.2.11. Jeux de mots .....	7
2.2.12. Kaléidoscope .....	8
2.2.13. Lettres .....	8
2.2.14. Mots valises .....	8
2.2.15. Nous n'irons plus au bois .....	9
2.2.16. On joue avec les mots.....	9
2.2.17. Un peu de Poésie .....	11
2.2.18. Que sont ces pictogrammes ?.....	11
2.2.19. La Rédaction mystère .....	11
2.2.20. Le SMS ou texto.....	12
2.2.21. Le Télégramme.....	12
2.2.22. U V W X Y Z .....	12

### 1.1. Caractéristiques techniques du livre

Autrice : Florence Jenner Metz

Titre : Histoires trop stylées

Format : 11 x 18 cm

Nombre de pages : 104

ISBN : 978-2-87426-430-6

Niveau : ★ ★

## 1. INTRODUCTION

---

### 1.2. L'autrice

Certains naissent dans des roses ou des choux, d'autres dans les livres ou au moins semblent en tomber... Florence Jenner Metz est née à Strasbourg en 1972 et, aussi loin que sa mémoire le lui permet, elle a toujours été entourée de livres et d'histoires. Enseignante en français à l'École supérieure du professorat et de l'éducation (ESPE) de Strasbourg, elle se passionne pour la littérature de jeunesse dont elle a fait sa spécialité et écrit pour les enfants depuis 2001. Elle est auteure de livres illustrés, de kamishibais et de petits romans.

### 1.3. Texte apéritif

Redécouvrez chanson, comptine, fable et conte connus de tous... de façon inédite ! La Souris Verte se déguste à coups de rimes et de sonnettes, le Bon Roi Dagobert a vraiment de quoi mettre sa culotte à l'envers, le Corbeau et le Renard se déguisent en voleurs des sous-bois et les Trois Petits Cochons se mettent aux haïkus ! Non, vraiment, les histoires ne sont plus ce qu'elles étaient...

À moins que tous les personnages aient décidé de nous jouer un tour à leur façon... de quoi s'amuser un peu et surtout de bien délirer ! Avec, entre autres variations, la recette de la souris verte à l'huile, la bande-annonce du Roi Dagobert 2 : le retour de la vengeance, Le Corbeau et le Renard, comédie « dramatique » en trois actes ou encore l'horoscope des Trois Petits Cochons et du Grand Méchant Loup (qui, malheureusement pour lui, ne croit pas en l'astrologie !).

### 1.4. Thèmes

Fables, humour, jeux de mots

## 2. PISTES D'EXPLOITATION

### 2.1. Avant la lecture

#### 2.1.1. En observant la première de couverture

- Pour toi, qu'évoque le titre ? Pourquoi ? Comment l'interprètes-tu ?
- Que représentent les pictogrammes présents ? Que peuvent-ils signifier ?

#### 2.1.2. En observant la quatrième de couverture

- Souligne les mots qui te semblent importants (mots-clés).
- Qui, selon toi, seront les héros de ce livre ?

### 2.2. Pendant la lecture ou après...

#### 2.2.1. Introduction

L'ensemble des pistes proposées ne suit pas spécialement la chronologie du livre.

De plus, certaines activités abordées pour un chapitre, peuvent aussi être utilisées pour d'autres.

Quelques-unes sont reprises du livre et proposées avec une petite variante, d'autres sont de nouvelles propositions.

Tu les trouveras sous forme d'un abécédaire.

Bon amusement !

#### 2.2.2. Acrostiches

- Lis le texte *Acrostiches* qui est proposée pour *Le Bon Roi Dagobert*.
- À toi de jouer...
  - Réalise un acrostiche autour du corbeau et du renard.
  - Attention, tu ne peux utiliser que des adjectifs.

C.....  
O.....  
R.....  
B.....  
E.....  
A.....  
U.....

#### Le sais-tu ?

Acrostiche vient du grec akros (qui signifie « haut », « élevé ») et de stikhos (qui veut dire le vers).

## 2. PISTES D'EXPLOITATION

R.....

E.....

N.....

A.....

R.....

D.....

### 2.2.3. Du Bruit dans nos histoires

- À toi de jouer !
  - Enregistre 5 bruits différents. Tu peux les enregistrer en ville, à la campagne, à l'école..
  - Choisis des personnages de ton livre. Il peut s'agir de la souris verte, du Bon roi Dagobert (et de Saint Eloi), du corbeau et du renard ou encore des 3 petits cochons. Tu n'es pas obligé(e) d'opter pour l'histoire originale.
  - Raconte leur aventure en utilisant à un moment ou à un autre ces 5 bruits. Ils ne doivent pas forcément apparaître dans l'ordre de ton enregistrement. Pour t'aider, tu peux commencer par rédiger ton scénario.

### 2.2.4. Chronologie

- Remets l'histoire d'*Une souris verte* dans l'ordre de la comptine.

Ces messieurs me disent :

Une souris verte

Elle me fait trois petites crottes.

Je la mets dans un tiroir

Tout chaud.

Je la mets dans ma culotte

Je l'attrape par la queue

Je la montre à ces messieurs.

Je la mets dans mon chapeau

Qui courait dans l'herbe

Trempez-la dans l'huile,

Elle me dit : "Il fait trop noir"

Trempez-la dans l'eau

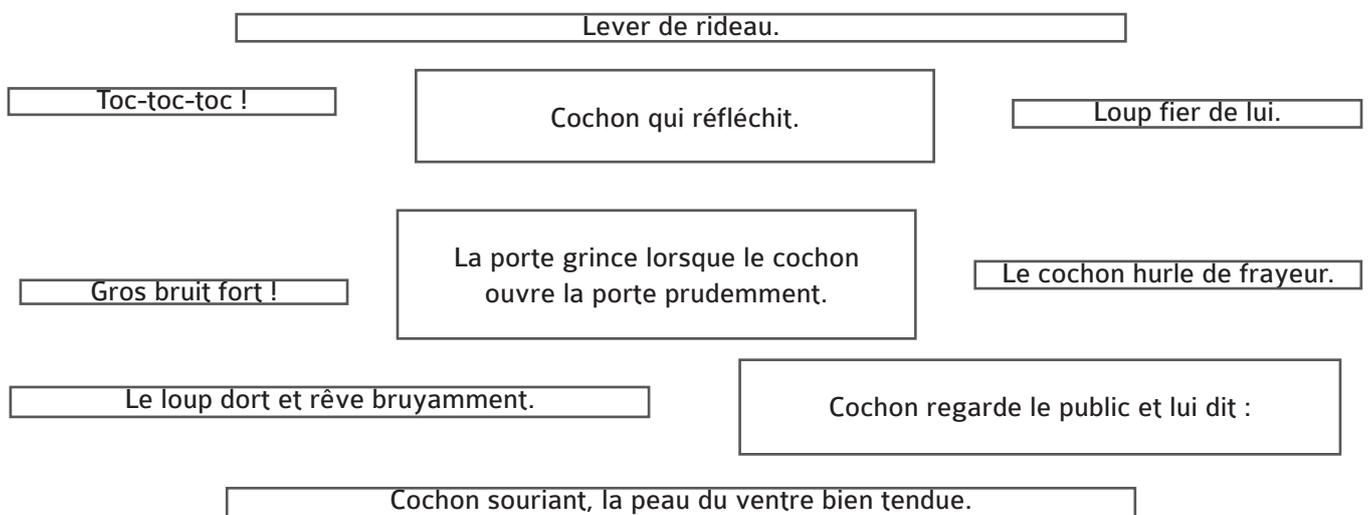
Elle me dit : "Il fait trop chaud"

Ça fera un escargot

## 2. PISTES D'EXPLOITATION

### 2.2.5. Didascalies

- Le Bon Roi Dagobert s'est mis en tête de monter une pièce autour des 3 petits cochons.
  - Voici quelques didascalies, ces petites notes écrites à l'intention des acteurs.
  - À toi de rédiger les éléments qui pourraient se trouver entre ces moments.



### 2.2.6. Les Expressions

- Tout le long du livre, tu as pu remarquer qu'une série d'expressions était parsemée de-ci de-là. Associe-les à leur sens. Reporte tes réponses dans l'abaque.

- |                                      |   |   |                                   |
|--------------------------------------|---|---|-----------------------------------|
| 1) Par monts et par vaux             | • | • | a) impoli, incorrect              |
| 2) Mal embouché                      | • | • | b) priver quelqu'un du nécessaire |
| 3) Elle fila à l'anglaise            | • | • | c) l'innocence                    |
| 4) Laver son linge sale (en famille) | • | • | d) de tous côtés                  |
| 5) Ôter le pain de la bouche         | • | • | e) dire ce que l'on sait          |
| 6) Couper la poire en deux           | • | • | f) fuir discrètement              |
| 7) Lâcher le morceau                 | • | • | g) donner un coup de poing        |
| 8) La blanche colombe                | • | • | h) silencieusement                |
| 9) Coller un pain                    | • | • | i) partager équitablement         |
| 10) A pas de velours                 | • | • | j) se disputer                    |

1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	
---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	---	--	----	--

## 2. PISTES D'EXPLOITATION

### 2.2.7. Faits divers

- Découvrons quelques caractéristiques du fait divers.
  - Prends, dans la partie concernant le Bon Roi Dagobert, le texte *Fait divers*. Relis-le et complète le tableau ci-dessous.

Quand	
Événement	
Lieu	
Temps les plus utilisés	
Causes	
Conséquences	

- À toi de jouer ! À partir des éléments repris dans le tableau ci-dessous, rédige en minimum 15 lignes un fait divers autour d'une histoire du *Corbeau et le renard*.

Quand	Un après-midi d'automne.
Événement	Le corbeau sauve le renard qui étouffait.
Lieu	À côté de la pizzeria.
Temps les plus utilisés	Indicatif imparfait, indicatif passé composé.
Causes	Le renard a eu les yeux plus gros que le ventre.
Conséquences	Tous les clients ont reçu une pizza gratuite.

### 2.2.8. Genèse

- Invente, en 30 lignes maximum, la suite de cette histoire d'*Une souris verte*. Pour te donner des idées, tu peux relire les différentes variantes de ton livre.

« Il était une fois, une petite souris qui n'aimait pas aller à l'école.

Elle trouvait toujours toutes les excuses possibles et imaginables pour repousser le moment de partir pour cet endroit qui symbolisait pour elle l'ennui.

Un jour, elle oubliait son chapeau, le lendemain elle disait avoir rencontré un escargot dans un tiroir... Jusqu'au jour où, dans l'herbe verte du pré voisin... »

## 2. PISTES D'EXPLOITATION

### 2.2.9. Haïkus

- Dans ton livre, partie *Les trois petits cochons*, tu trouveras des exemples de haïkus.
  - Lis les explications sur <https://fr.wikihow.com/%C3%A9crire-un-ha%C3%AFku> et lance-toi dans l'écriture d'un haïku.

#### Le sais-tu ?

Un haïku est un poème classique japonais. Il suit une forme stricte avec une structure syllabique de 5-7-5. Cela signifie que la première ligne de compose de cinq syllabes, la deuxième de sept syllabes et la troisième de cinq syllabes. Le poème contient au total dix-sept syllabes.

### 2.2.10. Ingrédients pour une recette minute

Dans l'histoire s'intitulant *Recette*, la petite souris verte va être cuisinée. Mais qu'advierait-il de cette recette s'il s'agissait du corbeau et du renard qui passaient à la marmite ?

- Voici les ingrédients et les ustensiles. À toi d'inventer une recette que tu ne voudrais surtout pas manger ! Écris-la à la personne du singulier de l'impératif présent.

#### Ingrédients :

- 3 plumes de corbeau
- 100 g de poils de renard
- le jus d'un camembert vieux de 15 ans
- 5 crottes de souris
- 2 culottes sales
- 25 cl de lait de cochon

#### Ustensiles :

- 1 batteur
- 2 queues de loups
- 1 saladier
- 1 poêle dont la manche est en bois
- 6 petit bols

### 2.2.11. Jeux de mots

- Tu as peut-être remarqué au fil de ta lecture que certaines expressions n'existent pas vraiment sous cette forme. Il s'agit de jeux de mots. À toi de retrouver les vraies expressions et de donner leur signification. Si nécessaire, tu peux t'aider du dictionnaire.

Qui veut garder sa culotte propre, ménage sa souris verte.

Expression → .....

Sens → .....

## 2. PISTES D'EXPLOITATION

Prendre sa coquille à son cou.

Expression → .....

Sens → .....

### 2.2.12. Kaléidoscope

• Voici 4 extraits issus de ton livre *Histoires trop stylées*. Associe-les dans l'ordre qui te plaît et invente une nouvelle histoire.

- Si tu attrapes une souris verte et fais plein de choses bizarres avec elle, inévitablement, au fond de ton slip, tu trouveras trois petites crottes. (*Morale*)
- Heureusement, un jeune rebelle, roi de la planète Camembert, et pour cela appelé Dagobert (Luke pur les intimes), était parvenu à subtiliser les plans de l'arme absolue aux mains des ennemis en affublant ses troupes de culottes à réaction. (*Bande-annonce cinématographique*)
- Mais là n'était pas la question ! Lui ou un autre, il fallait démêler les nœuds de cette sombre affaire rapidement...et il était bien décidé à mettre la main cette nuit même sur le terrible voleur...coûte que coûte. Cette pensée le fit frissonner ! (*Roman policier*)
- C'est un morceau de choix pour les loups hirsutes à poils noirs, aux oreilles crasseuses, yeux globuleux et dents saillantes. (*Charade*)

### 2.2.13. Lettres

• À force de souffler, le loup a mélangé les lettres de plusieurs mots ! Remets-les dans l'ordre et tu obtiendras une phrase issue de ton livre. Trouve ensuite le titre de cette histoire.

Eversz-sel cagèles cesacémgaçon ed qlueseuç seimurse.

→ .....

### 2.2.14. Mots-valises

Il s'agit d'un jeu où il faut associer 2 mots pour en former un 3<sup>e</sup>. On prend le début du 1<sup>er</sup> auquel on associe la fin du 2<sup>e</sup>.

Certains mots valises font partie de ton quotidien, car ils ont été récupérés par le monde de la publicité.

**Exemples :**

- craquante + biscotte = Craquotte.
- pomme + compote = Pom'pote.

## 2. PISTES D'EXPLOITATION

### Le sais-tu ?

Ce serait l'écrivain anglais Lewis Carroll, l'auteur d'*Alice au pays des merveilles*, qui aurait donné son nom à cet exercice.

- Voici une série de mots issus d'*Histoire trop stylées*, associe-les selon ton plaisir et forme de nouveaux mots.
- Ensuite, invente une définition pour chaque vocable trouvé.

Tragédie – escrocs – monts – feuilleté – jubilation – chênes – disques – panneau – chapeau – quartier – corbeau – mode – tiroir - culotte – ministre – pitrerie – soleil – princesse – citron – univers.

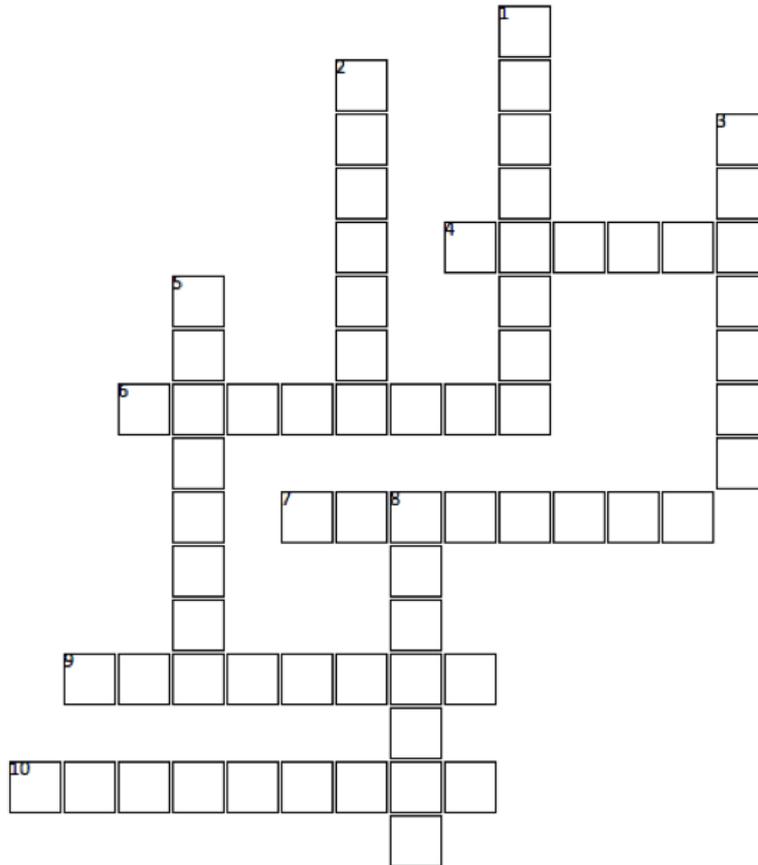
### 2.2.15. Nous n'irons plus au bois (activité inspirée de *Comptine*)

- Pioche un papier dans le chapeau « chanson » et un autre dans celui indiqué « texte ».
- À toi de chanter le texte (ou du moins une partie du texte) sur l'air qui t'est indiqué.
- Par exemple : chanter le *Bon Roi Dagobert* sur l'air de *Nous n'irons plus au bois*.
  - Les autres élèves de la classe devront deviner quel est le titre (et éventuellement l'interprète) de la chanson originelle.
  - Tu peux t'entraîner en utilisant le texte *Comptine* de ton livre.

### 2.2.16. On joue avec les mots

- Réalise ces mots-croisés dont les mots ont été empruntés à ton livre.

## 2. PISTES D'EXPLOITATION



### Horizontal

- 4 Ancien nom du renard.
- 6 Tissu léger.
- 7 Mollusque à coquille.
- 9 En hiver, il peut être de neige.
- 10 Partie latérale d'un siège.

### Vertical

- 1 Elle a du charme.
- 2 Symbole de la paix.
- 3 Ensemble d'étoiles.
- 5 Il peut être scolaire ou météorologique.
- 8 Mammifère des montagnes ou récompense du skieur.

## 2. PISTES D'EXPLOITATION

### 2.2.17. Un peu de Poésie

- En te basant sur *Sonnet*, tu vas écrire 1 nouvelle version de ce texte. Ta production devra toujours avoir la forme d'une poésie.
- 2 propositions s'offrent à toi :
  - Soit tu choisiras d'y ajouter des éléments (adjectifs, nouveaux personnages...) soit tu opteras pour la suppression d'éléments.
  - Tu supprimeras la fin de vers et tu en proposeras de nouvelles.
- Tu peux bien sûr lire à haute voix la poésie que tu as rédigée.

### 2.2.18. Que sont ces pictogrammes ?

- Regarde de plus près la couverture de ton livre. Tu y vois des illustrations, des dessins qui représentent quelque chose... des pictogrammes.
- Chaque élève en choisit 3. Oralement, le 1er élève invente le début d'une histoire en y insérant ses 3 pictogrammes, le suivant poursuit l'histoire en y insérant aussi ses 3 pictogrammes et ainsi de suite. Le dernier élève devra trouver une chute à cette histoire qui sera peut-être rocambolesque.

### 2.2.19. La Rédaction mystère

- Regarde cette illustration.



Numéro de l'illustration de stock libre de droits : 294627821

## 2. PISTES D'EXPLOITATION

- Placez-vous par groupes de 4.
- Chaque élève de ton groupe va proposer oralement une question en rapport avec l'illustration. Ces questions peuvent être farfelues. Tout le monde prend note en laissant 3 lignes entre chaque question.
- Ensuite, chacun à votre tour, vous allez y répondre sérieusement ou pas. Vous aurez donc à chaque fois 3 réponses pour chaque question.
- Vous allez alors vous mettre d'accord et choisir une réponse à chaque question.
- À partir de ces éléments, vous allez rédiger une histoire de 15 lignes minimum que vous aura inspirée cette illustration.

### 2.2.20. Le SMS ou texto

- Décode ce langage et ponctue ton texte.

Le rwa é oqp ms élwa l8 V1dra O 6N

E twa tu Vi1 2M1

Rstp ab1to

### 2.2.21. Le Télégramme

- En te basant sur le modèle proposé, invente des télégrammes en utilisant les suites de lettres proposées.
- **Modèle** : USVSTB - Urgent Souris Volée Suis Totalemt Bouleversé.
- À toi de jouer :
  - SVQCDL :
  - BRDBSE :
  - LCELR :
  - TPCELL :

### 2.2.22. U V W X Y Z...

À toi de jouer et d'inventer d'autres activités...

Bon amusement !